

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación, se desglosa los Criterios de Evaluación asociados a los Contenidos Mínimos descritos en el apartado anterior.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º ESO

1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura.
2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones y exponiendo de forma organizada su discurso.
3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes (documentos de texto, imágenes, en medios digitales, etc.) de forma contrastada y organizar la información obtenida, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos.
4. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráficos plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias.
5. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos.
6. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.
7. Superar estereotipos y convencionalismos en las representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura).
8. Reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.
9. Leer y analizar imágenes fotográficas impresas, de diferentes medios de comunicación e internet, para identificar aspectos compositivos.
10. Leer y analizar el cómic: recursos del cómic.
11. Crear viñetas, tiras o cómics, teniendo en cuenta en la realización las fases del proceso narrativo, para representar de forma personal ideas y sentimientos y emociones.
12. Leer y analizar imágenes del diseño gráfico, para identificar los recursos formales gráfico-plástica y compositivos.
13. Elaborar mensajes visuales publicitarios teniendo en cuenta los elementos formales (punto, formas, color y textura), la relación imagen-texto.
14. Identificar en los diseños estampados de tejidos y productos de moda, los elementos configurativos (punto, línea...), la repetición de formas geométricas y elementos modulares.
15. Elaborar de forma cooperativa diseños de objetos sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º ESO

1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura.
2. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida.
3. Utilizar los medios digitales para buscar información, y registrándola en almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos.
4. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar su producción.
5. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender, proponer y buscar soluciones alternativas.
6. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos.
7. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación.
8. Superar estereotipos y convencionalismos en las representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.

9. Reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.
10. Observar y analizar los objetos, producciones y espacios del entorno social, cultural y artístico para identificar los elementos configurativos de la imagen (punto, línea y plano), y experimentar con sus variaciones formales creando obras gráfico-plásticas.
11. Diferenciar y clasificar los tipos de texturas. Realizar composiciones aplicando texturas en obras abstractas o figurativas.
12. Realizar composiciones utilizando los elementos configurativos: líneas, puntos, planos, texturas y colores.
13. Realizar un círculo cromático y gamas cromáticas frías y cálidas.
14. Identificar los conceptos de simetría y proporción. Crear obras personales y colectivas utilizando dichos conceptos.
15. Diseñar composiciones modulares.
16. Representar mediante la técnica del claroscuro bodegones con piezas sencillas.
17. Identificar las leyes de la percepción visual.
18. Analizar el concepto de Comunicación visual y audiovisual, elementos que intervienen: emisor, receptor, mensaje, canal y código.
19. Reconocer las diferentes funciones comunicativas en las imágenes visuales y audiovisuales.
20. Identificar los elementos configurativos de las imágenes: punto, línea, mancha, textura, tono, color y composición. Elaborar propuestas visuales que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos propios.
21. Realizar collages y fotomontajes.
22. Leer y analizar imágenes publicitarias. Elaborar imágenes publicitarias.
23. El cómic. Elaborar de forma creativa viñetas, tiras utilizando todos los recursos característicos del cómic (tipo de planos, angulación, encuadre...)
24. Reconocer y utilizar con cuidado y precisión los instrumentos de dibujo técnico.
25. Identificar los conceptos geométricos básicos. Trazar rectas paralelas, perpendiculares, ángulos, circunferencias.
26. Describir el concepto de mediatriz, y trazar la mediatriz de un segmento utilizando el compás.
27. Describir el concepto de mediatriz, y trazar la mediatriz de un segmento utilizando el compás.
28. Describir el concepto de bisectriz y trazar la bisectriz de un ángulo utilizando el compás.
29. Interpretar y aplicar el Teorema de Thales en la división de un segmento en partes iguales.
30. Diseñar composiciones modulares.
31. Definir y trazar de polígonos regulares.
32. Clasificación y trazado de triángulos y cuadriláteros.
33. Diferenciar el concepto de circunferencia y círculo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º ESO

1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura.
2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones.
3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes (documentos de texto, imágenes, en medios digitales, etc.) de forma contrastada y organizar la información obtenida, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos.
4. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráficos-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas.
5. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos.
6. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación.

7. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.
8. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.
9. Reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.
10. Reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.
11. Identificar y analizar en los objetos los elementos configurativos de la imagen (punto, línea, mancha y color), y experimentar con se expresividad y variaciones formales creando obras gráfico-plásticas.
12. Estimar la capacidad expresiva de las texturas en los objetos, y representarla en composiciones abstractas o figurativas, a través de la experimentación.
13. Realizar representaciones utilizando los diferentes elementos configurativos, punto, línea, etc.
14. Experimentar con el color. Realizar gamas cromáticas frías y cálidas.
15. Diseñar composiciones modulares.
16. Crear composiciones aplicando el concepto de claroscuro.
17. Leer y analizar imágenes fotográficas.
18. Aplicar el collage y el fotomontaje para expresar de modo personal ideas, sentimientos y emociones.
19. Realizar con los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico los trazados fundamentales con cuidado y precisión: paralelas, perpendiculares, mediatriz, bisectriz, etc.
20. Definir los conceptos de mediatriz, bisectriz, circunferencia, etc.
21. Utilizar el Teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguales.
22. Diseñar composiciones de módulos, experimentando con los conceptos de simetría, giros y traslaciones.
23. Trazar polígonos regulares.
24. Trazar tangencias, óvalos, ovoides y espirales de 2, 3, 4 centros.
25. Perspectivas de objetos sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º ESO

1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura.
2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos, extrayendo conclusiones y exponiendo de forma organizada su discurso.
3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes (documentos de texto, imágenes, en medios digitales, etc.) de forma contrastada y organizar la información obtenida, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos.
4. Buscar información en medios digitales, y registrándola en dispositivos informáticos.
5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráficos- plásticos, y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones.
6. Realizar de forma eficaz tareas y proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones.
7. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español.
8. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura).
9. Reciclar materiales para la elaboración de obras personales y colectivas.

10. Analizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, mancha, color y texturas).
11. Analizar los fundamentos compositivos artísticas, y crear composiciones individuales o colectivas.
12. Reconocer las proporciones y la estructura geométrica en las formas naturales.
13. Crear redes modulares bidimensionales y tridimensionales, aplicando conceptos como simetría, giros y traslación.
14. Sistemas diédricos: Trazar vistas (alzado, planta, perfil) de objetos sencillos.
15. Trazar perspectiva isométrica y caballera de objetos sencillos.
16. Trazar perspectiva cónica frontal – oblicua de objetos sencillos.
17. Identificar las imágenes, objetos y espacios del entorno, y analizar sus cualidades plásticas, estéticas, funcionales.
18. Elaborar un proyecto de diseño: bocetos, prototipos, maqueta, composición y técnica.
19. Crear una imagen corporativa
20. Leer y analizar imágenes fotográficas.
21. Leer y analizar imágenes publicitarias.
22. Elaborar de forma creativa un cartel publicitario (collage, fotomontaje...).

DIBUJO TÉCNICO I Y II.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 1º BACHILLERATO

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

1. Observar en el entorno natural y cultural, configuraciones geométricas diversas identificando sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y describirlas utilizando la terminología conceptual de la asignatura en actividades orales y escritas.
2. Identificar los valores medioambientales y estéticos como parte de la diversidad cultural y respetarlos contribuyendo a su conservación y mejora.
3. Resolver problemas de trazados fundamentales en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo técnico aplicando los fundamentos de la geometría métrica.
4. Resolver triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
5. Reproducir, modificar y diseñar formas basadas en redes modulares triangulares o cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos y destacar claramente el trazado principal de las líneas auxiliares utilizadas.
6. Reproducir figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, y construir la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y con la precisión requerida.
7. Reconocer las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes, resolver problemas geométricos utilizándolas, y representar formas planas.

8. Definir los conceptos fundamentales de tangencias y resolver problemas de configuración de curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
9. Construir óvalos, ovoides y espirales aplicando los conceptos básicos de tangencias y relacionar su forma geométrica con objetos y espacios propios del campo del diseño arquitectónico e industrial

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Relacionar los fundamentos y características de cada sistema de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico.
2. Seleccionar el sistema de representación adecuado al objetivo previsto e identificar las ventajas e inconvenientes en función del ámbito de aplicación y el ejercicio planteado.
3. Representar mediante sus vistas diédricas, formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo identificando los elementos del sistema.
4. Relacionar los elementos del sistema diédrico, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, y resolver problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud
5. Determinar secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, y dibujar sus proyecciones diédricas para obtener su verdadera magnitud.
6. Identificar el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, describir sus principales aplicaciones, y resolver problemas sencillos de pertenencia e intersección para obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponer la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.
8. Trazar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales y justificar el método seleccionado considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

1. Describir la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos y escalas.
3. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.
4. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 2º BACHILLERATO

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

1. Dibujar trazados fundamentales en el plano para resolver problemas y realizar construcciones geométricas como por ejemplo triángulos y cuadriláteros de manera eficaz y autónoma.
2. Resolver problemas de proporcionalidad, semejanza y equivalencia utilizando los principios geométricos fundamentales y con la ayuda de regla y compás, aplicar las propiedades de sus líneas y puntos notables y justificar el procedimiento utilizado.
3. Resolver problemas de tangencias utilizando las propiedades del arco capaz, potencia e inversión e indicar gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
4. Analizar curvas cónicas y cíclicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales y resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
5. Analizar y relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, reconociendo la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Dibujar a mano alzada cuerpos geométricos en los diferentes sistemas de representación y justificar su utilidad para desarrollar la “visión espacial” necesaria a la hora de resolver ejercicios.
2. Analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
3. Representar en Sistema Diédrico Ortogonal poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, y determinar las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
4. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos y disponer su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar.
5. Dibujar el abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calcular los coeficientes de reducción y determinar las secciones planas principales de los poliedros.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

1. Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos sus miembros participen y alcancen las metas comunes, influir positivamente en los demás generando implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias actuando con responsabilidad y sentido ético.
2. Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva filtrando y compartiendo información y contenidos digitales seleccionando la herramienta de comunicación TIC, servicio de la web social o módulo en entornos virtuales de aprendizaje más apropiado; aplicar

buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros del mal uso y malas prácticas en la RED.

3. Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.

4. Definir un proyecto relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos necesarios, teniendo en cuenta la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

5. Elaborar croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

6. Representar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, teniendo en cuenta la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 1º-2º-3º y 4ºESO

Se propone que el grado de consecución de cada competencia se vea reflejado en la calificación única de cada evaluación según la siguiente tabla:

COMPETENCIA	PESO DE LA MATERIA
Comunicación lingüística	10 %
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	25 %
Competencia digital	10 %
Aprender a aprender	10 %
Competencias sociales y cívicas	10 %
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	10 %
Conciencia y expresiones culturales	25 %

La nota de cada trimestre estará constituida por la suma de las notas medias de cada uno de los apartados siguientes:

-40% EXÁMENES (contenidos conceptuales/contenidos procedimentales). para realizar la media con los restantes instrumentos de la evaluación será necesario obtener como mínimo un 3.

En caso de que el profesor no considere oportuno la realización del examen, la nota que a este apartado le correspondería sería repartida entre los apartados restantes.

-40% ACTIVIDADES (conceptos/procedimientos/actitudes). Para superar la evaluación será condición obligatoria haber efectuado y entregado todas las actividades.

En la calificación de las pruebas escritas y de las actividades se valorarán la adecuación pregunta/respuesta, la corrección formal (legibilidad, márgenes,) y ortografía, La capacidad de síntesis, la capacidad de definición, argumentación y razonamiento.

-20% ACTITUD. (Colaboración en el trabajo del aula, cooperación con los compañeros, disposición hacia el trabajo, atención en clase, presentación en tiempo y forma de los trabajos y ejercicios).

Cada profesor del departamento podrá incorporar el 20 % actitud al 40% de las actividades)

Faltas de ortografía:

Cada falta de ortografía será penalizada con -0,25.

Mecanismos de recuperación.

El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas y/o trabajos necesarios.

Evaluación final y prueba extraordinaria

Al término de cada curso se valorará el progreso del alumno en la materia, en el marco del proceso de evaluación continua llevado a cabo.

Para el alumnado con evaluación negativa a final de curso, el profesor de la materia elaborará un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados.

El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la **prueba extraordinaria** de la materia no superada.

La evaluación extraordinaria en la materia ESO se ajustará al informe sobre los contenidos no alcanzados y constará de una prueba escrita basada en actividades o problemas realizados durante el curso.

Si un alumno no se presenta a la prueba extraordinaria, se reflejará como No presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

DIBUJO TÉCNICO I Y II

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE BACHILLERATO

Para que el alumno logre una evaluación final satisfactoria debe cumplir con los criterios de evaluación observados en la programación general de la asignatura y que definirán el perfil de conocimientos y actitudes del alumno.

El cumplimiento de estos criterios supondrá el grueso de la nota final que será:

40% para la prueba objetiva (examen).

30% exámenes parciales.

20% láminas.

10% la actitud:

- Interés y motivación.
- Mantenimiento de una actitud activa y positiva.
- Afán de superación y evolución en el propio aprendizaje.
- Asistencia y puntualidad en clase.

- Compromiso en las actividades individuales y en grupo.

Cada profesor-a del departamento podrá incorporar el 10% de actitud al 20% de las actividades.

El alumnado con evaluación negativa podrá presentarse a la **prueba extraordinaria** de la materia no superada que el centro organizará

EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON LA ASIGNATURA EPVA PENDIENTE

Evaluación de alumnos con la asignatura EPVA pendiente de cursos anteriores:

Los alumnos que tengan pendiente la materia correspondiente al área EPVA del curso anterior deberán superar la 1ª y 2ª evaluación en el nivel en curso. En su defecto se presentarán al examen de pendientes en la fecha y lugar indicada por la Dirección del Centro.

DIBUJO ARTÍSTICO 1º DE BACHILLERATO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- BLOQUE 1. EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA

Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos.

Distinguir los diferentes materiales e instrumentos utilizados en dibujo y describir la evolución de los materiales y su aplicación a lo largo de la historia.

Identificar las diferentes técnicas secas y húmedas usadas en dibujo y aplicarlas en sus propias obras de manera expresiva.

- BLOQUE 2. LA LÍNEA Y LA FORMA

Describir gráficamente objetos naturales o artificiales desde diferentes puntos de vista, teniendo en cuenta su estructura interna y proporción y relacionar las formas con la geometría.

Crear o interpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica del punto y las líneas de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.

Emplear la línea para la configuración de formas con expresividad y seleccionar los elementos gráficos más adecuados teniendo en cuenta la función del mensaje que se desea transmitir (analítico y descriptivo, o subjetivo y expresivo) y el grado de iconicidad de la imagen.

- BLOQUE 3.LA COMPOSICIÓN Y SUS FUNDAMENTOS.

Analizar los fundamentos compositivos en las obras (peso visual, equilibrio y ritmo) para subrayar el centro de interés, y crear composiciones individuales o colectivas que verifiquen los contenidos asimilados y que comporten una auto-evaluación continua del proceso de realización.

Representar volúmenes geométricos y orgánicos dentro de un espacio compositivo y aplicar las leyes básicas de la percepción visual teniendo en cuenta las proporciones y la perspectiva.

Dibujar a mano alzada objetos y espacios del entorno cotidiano.

- BLOQUE 4. LA LUZ, EL CLAROSCURO Y LA TEXTURA

Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales en soporte bidimensional mediante técnica del claroscuro.

Realizar apuntes de dibujo teniendo en cuenta la luz natural para distinguir la clave tonal alta, baja y contrastada al dibujar.

Identificar la dirección de la luz en una obra pictórica y realizar ejercicios de claroscuro en obras personales teniendo en cuenta el fundido, las sombras propias y arrojadas, y utilizando la textura visual con distintos procedimientos gráfico plásticos (sombreado, rallado y grisalla) para expresar ideas, emociones y sentimientos.

- BLOQUE 5. EL COLOR.

Distinguir los colores pigmento primario y secundario a partir de la clasificación de los colores ordenados en el círculo cromático.

Identificar en las imágenes visuales y audiovisuales los conceptos de tono, saturación y valor, y describir las gamas cromáticas frías y cálidas y las relaciones cromáticas de los objetos y espacios que lo conforman.

Elaborar obras personales aplicando el color mediante planos y degradados en la elaboración.

Elaborar composiciones personales teniendo en cuenta los conceptos de armonía, contraste, y teniendo en cuenta los complementos.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para que el alumno/-a logre una evaluación final satisfactoria deberá cumplir con los criterios de evaluación observados en la programación general de la asignatura y que definirán el perfil de conocimientos y actitudes del alumno/a. El cumplimiento de estos criterios supondrá el grueso de la nota final que será:

40% Prueba objetiva (examen teórico –práctico).

50% Ejercicios prácticos de clase, para casa, individuales o colectivos.

Se valorará:

- Grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- Destreza y habilidades manuales. -
- El manejo del material.
- Realización de las tareas mandadas.
- Realización de trabajos colaborativos o en grupo de implicación en los mismos.

10% Actitud.

- Interés y motivación.

- Mantenimiento de una actitud activa y positiva.
- Afán de superación y evolución en el propio aprendizaje.
- Asistencia y puntualidad en clase.
- Compromiso en las actividades individuales y en grupo.
- Grado de participación en clase.

El retraso en la presentación de trabajos puede conllevar una penalización de la nota. La profesora se reserva el derecho a no recoger trabajos entregados fuera de fecha.